Projet Départemental Arts Visuels et Histoire des Arts

Contes, Légendes et Récits mythologiques

ENVOI N°3 JANVIER 2010 LES GRANDES AVENTURES MYTHOLOGIQUES

LES GRANDES AVENTURES MYTHOLOGIQUES

Ulysse et les sirènes; Herbert Draper, XIXe siècle

A l'école on lit des histoires. Parmi ces histoires on lit des romans, des nouvelles, des contes et parfois des mythes … Mais qu'est-ce qu'un mythe ? Quelles en sont les grandes caractéristiques ? Tentons une définition :

- C'est une histoire magique, voire sacrée qui constitue souvent une tentative d'explication de phénomènes naturels ou culturels.
- Ce sont des histoires qui sont souvent partagées, sous diverses formes par tous les peuples de la terre et qui sont antérieures à toute idée religieuse.
- Si le conte met en scène des personnages ordinaires, le mythe, quant à lui, a pour personnages des dieux ou des demi-dieux.
- Les mythes constituent un capital symbolique, culturel et imaginaire fondateur de la pensée humaine.

Cette définition donnée, nous allons entrer en exploration à l'intérieur de ces mythes. Si les thèmes abordés sont universels, comme l'a montré Claude Levi-Strauss, récemment décédé, leur habillage et leur forme est polymorphe. Chaque région du monde, chaque civilisation porte ses propres mythes fondateurs, issus pour la plupart de l'antiquité.

Dans cet envoi, nous allons en explorer quelques uns, SANS ETRE EXHAUSTIF, l'exhaustivité étant impossible dans ce domaine. Nous vous proposons donc une sélection, forcément subjective. Cette sélection tient compte des ressources qu'on peut facilement trouver, des programmes officiels et également d'une part de subjectivité personnelle. Libre à vous ensuite, si vous le souhaitez de sortir de ce choix !

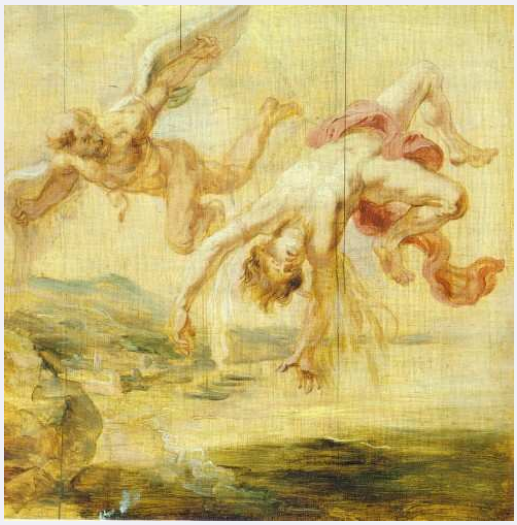
Mode d'emploi du projet départemental.

Chaque mois, si nous sommes en forme, vous recevrez un bulletin semblable à celui-ci. Pour connaître le thème de chacun, vous pouvez consulter le sommaire sur cette page.

Les bulletins contiennent des pistes de travail dans le domaine des Arts Visuels et de l'Education Musicale, à mettre en regard d'un travail en littérature.

Vous pourrez également retrouver ces dossiers sur le site du CPEM :

http://vincent.michelat.perso.sfr.fr/



(*La chute d'Icare*, Pierre Paul RUBENS 1636)

Nous vous inviterons fréquemment à nous envoyer des productions de classes ou d'élèves que nous pourrons publier sur ce même site.

Sommaire des envois :

- Les personnages négatifs, novembre 2009
- Les personnages positifs et héroïques, décembre 2009.
- **Les grandes aventures mythologiques, janvier 2010.**
- Mythologies et références actuelles, février 2010.
- Les lieux imaginaires, mars 2010.
- Fables, avril 2010

Dans ce numéro :

Pourquoi la mythologie à l'école élémentaire ? 2-3

Mythologie greco-romaine 4

Mythologie nordique 5

Mythologie asiatique 6

Arts Visuels : images fixes 7 À *Ulysse et les sirènes* 12

Arts Visuels : images animées 13 À *A propos du Minotaure* 15

Education Musicale : C 1 Rameau 16

Musicogramme 17

Education Musicale : C 2 et 3 Darius Milhaud 18 19

Education Musicale : Mise en réseau 20

Education Musicale : Documents annexes 21 À 23

Pourquoi la mythologie à l'école élémentaire ?

1. Elle accompagne et aide à la construction de l'enfant

On retrouve dans les récits mythologiques des éléments forts qui correspondent aux étapes du développement de l'enfant et à ses besoins psychologiques (besoins du petit qui grandit)

Séparation avec la mère : Pluton et Proserpine. Proserpine, fille de Déméter, se fait enlever par Pluton qui l'emmène aux Enfers. Triste et malheureuse, la mère va voir Zeus qui décide que Proserpine passera trois mois sur Terre et trois mois aux Enfers. Ce mythe fournit ainsi une explication des saisons : quand Déméter ne voit pas sa fille, elle pleure, il fait froid, lorsque sa fille revient des Enfers, il fait beau et c'est le bonheur

L'abandon : Héphaistos (Vulcain) rejeté par sa mère car il est né laid

La jalousie, la rivalité : Athéna jalouse d'Arachnée qui tisse mieux qu'elle, transforme celle-ci en araignée

Sentiment d'infériorité : jubilation d'être grand et fort (Achille), envie de devenir invisible pour échapper au contrôle, solitude, immortalité…

La quête de la maîtrise de soi : Ulysse revient de son long voyage vainqueur et grandi par ses épreuves

Freud et Oedipe : sentiment amoureux pour un parent de sexe opposé

L'enlèvement de Proserpine, Bernin

La mythologie peut donc apporter une sécurité affective et aider l'enfant à trouver sa place de sujet dans le groupe et dans la société.

2. Elle prend en compte les inquiétudes de l'enfant

Le mythe met des images avec des mots sur des craintes archaïques, aide à formuler ses peurs et ses incertitudes, à en prendre conscience, ce qui permet d'y répondre (les psychanalystes pensent qu'il est important pour l'enfant que l'on parle de ses peurs).

La peur de se perdre : Petit Poucet et Minotaure (fil d'Ariane)

La peur des monstres

L'angoisse de dévoration : le Minotaure tue des hommes et des femmes, le Sphinx tue les voyageurs qui ne répondent pas à l'énigme, le Cyclope…

On aborde dans la mythologie deux interdits fondamentaux : l'anthropophagie (Chronos dévore ses enfants au fur et à mesure qu'ils naissent) et l'inceste.

3. Elle fait grandir par le biais de l'imaginaire

L'analyse des mythes renvoie directement à l'imagination, à l'imaginaire collectif. La créativité se trouve stimulée par la présence des héros et des dieux qui donnent l'occasion de démêler le réel de l'imaginaire, de faire la part entre mythe et science. L'univers de la mythologie nourrit l'enfant de symboles, de représentations mentales qui seront nécessaires à sa créativité.

4. Elle aide particulièrement l'enfant qui a peur d'apprendre

Les enfants en difficulté ont réellement peur d'apprendre car apprendre c'est se mettre en danger. Les récits mythologiques permettent d'entrer directement dans les peurs ou les inquiétudes des enfants. Serge Bois-

Goya, Saturne dévorant ses enfants

mare établit un parallèle entre ce que vivent les enfants et ces histoires (par exemple le Chaos, début de la vie de la Terre : confusion, désordre, absence de repères…). Ces textes anciens permettent de prendre du recul, d'aborder des problèmes par le jeu de la métaphore et ainsi d'aider les enfants.

5. Elle renforce la conscience d'appartenir à un groupe, une identité

Ces récits fondateurs possèdent un rôle social en unifiant la société. Ils rassemblent les hommes autour d'une origine commune (le déluge est un mythe fondateur commun que l'on retrouve aussi bien à Babylone qu'en Grèce, en Inde ou en Amérique du nord. Il est présent aussi dans la bible.)

6. Elle développe des connaissances, enrichit le bagage culturel participe à la constitution d'un patrimoine

Référence au socle commun, partie 5 «Culture humaniste»

«être préparés à partager une culture européenne par une connaissance des textes majeurs de l'Antiquité »

« la culture humaniste que dispense l'école donne aux élèves des références communes… elle a pour but de cultiver une attitude de curiosité… pour les autres pays du monde. Elle développe la conscience que les expériences humaines ont quelque chose d'universel »

Les textes de la mythologie sont particulièrement bien adaptés à cela.

C'est à l'école de jouer ce rôle de transmetteur des références culturelles, c'est à l'école de donner aux enfants les connaissances et donc les clés de compréhension des œuvres qu'ils rencontreront dans leur parcours d'écolier puis d'adulte : littérature, peinture, musique, monuments font souvent référence à la mythologie.

7. Elle permet de découvrir et comprendre le monde

La mythologie évoque les grandes questions que se pose l'homme :

La question des origines

Le devenir de l'homme

Ces textes permettent à des enfants d'origines diverses d'apporter des réponses à des questions existentielles sur le sens de la vie qui sont les mêmes partout. On aborde là des questions philosophiques qui permettent une construction de la pensée et qui pourront faire débat :

Pourquoi est il indispensable que Pénélope soit fidèle et sans importance qu'Ulysse ne le soit pas ?

Vaut-il mieux mourir en plein usage de sa force et de sa raison ?

Est ce que Minos enferme Dédale dans le labyrinthe pour se venger ?

8. Elle permet de travailler des compétences multiples

Ecoute

Expression orale

Créativité...

LES MYTHOLOGIES DU MONDE

Mythologie Gréco-Romaine

Dans la mythologie Gréco-romaine, les dieux ne sont pas les créateurs du monde. Ils sont des protecteurs et les maîtres des choses existantes. Les Romains ont même une dimension utilitaire des dieux puisqu'ils vont jusqu'à leur refuser toute offrande en cas d'échec de leurs prières !
Dans cette mythologie, au début n'existe que le chaos d'où va sortir Gaïa (Terra, chez les Romains) , la terre, déesse à large poitrine. Elle donnera naissance à Ouranos (Uranus) , le ciel. Gaïa et Ouranos vont ensuite s'unir pour donner naissance aux Titans, parmi eux Cronos (Saturne), le dieu du temps, viendra tuer Ouranos et libérer Titans et dieux sur la terre.

Nom grec du dieu :	Nom latin du dieu :	Son rôle :
Gaïa	Terra	La Terre, déesse mère
Ouranos	Uranus	Le ciel, dieu père
Cronos	Saturne	Roi des Titans, père de Zeus
Rhéa	Cybelle	Déesse de la terre, mère de Zeus
Zeus	Jupiter	Roi des dieux
Héra	Junon	Reine des dieux, déesse du mariage
Poséïdon	Neptune	Dieu des mers et des océans
Hadès	Pluton	Dieu des enfers
Aphrodite	Vénus	Déesse de la beauté, de l'amour charnel
Héphaïstos	Vulcain	Dieu du feu et des forgerons
Athéna	Minerve	Déesse des techniques, des arts et de la sagesse
Arès	Mars	Dieu de la guerre
Apollon	Phébus	Dieu du soleil
Hermès	Mercure	Messager des dieux, dieu de des voleurs
Dionysos	Bacchus	Dieu de la vigne et du vin, des fêtes , de la musique
Eros	Cupidon	Dieu de l'amour
Déméter	Cérès	Déesse de l'agriculture et de la fécondité
Hestia	Vesta	Déesse du foyer

Orphée , Gustave Moreau (1865)

Quelques grands récits mythologiques grecs donnant lieu à des œuvres artistiques :

L'Illiade et l'Odyssée, Orphée et Eurydice, Didon et Enée, Thésée et le minotaure, Dédale et Icare, Syrinx, Pan, Les douze travaux d'Hercule, Etc...

Mythologie Nordique

On n'y pense pas, ou très rarement et pourtant cette mythologie couvre une grande partie de l'Europe, du Nord certes, mais centrale également. En s'y penchant d'un peu plus près, on constatera que, finalement, elle ne nous est pas si étrangère que ça, tant les artistes des XIXème et XXème siècle s'en sont inspirés.
Dans cette mythologie, le roi des dieux s'appellent Odin, il siège dans une salle resplendissante d'or en son palais céleste : le Valhall. Il est assisté de superbes créatures, servantes et guerrières : les Walkyries conduites par Svava et Brünnhild. Ces walkyries chevauchent des hordes de loups et viennent sur les champs de batailles recueillir les valeureux guerriers morts courageusement qui seuls auront droit à Valhall. Avec leur aide Odin pourra revenir pour la Ragnaröck (la fin du monde) pour combattre les guerriers indignes, ceux qui n'auront pas vu les walkyries, et qui seront unis aux géants du Niflheim (l'enfer).

Ça ne vous rappelle toujours rien ???

Si on vous dit, finalement, que dans cette mythologie, il est question d'Elfes, de Trolls, d'un anneau magique qui pourra gouverner les hommes, d'un chevalier valeureux qui porte une épée brisée et qui grâce à elle vaincra le mal, vous êtes sûrs de ne jamais en avoir entendu parler ?

Odin, chevauchant Sleipnir, son cheval à huit pieds, illustration d'un manuscrit islandais du XVIIIème siècle.

Nom du dieu :	Son rôle :
Wodan Odin	Père de l'Humanité, dieu de la Guerre, de la Sagesse et de la Poésie
Donar-Thor	Dieu du tonnerre
Loki	Démon supérieur, pervers
Frigg	C'est la Vénus du nord ! Déesse de l'Amour conjugal
Freyja	Déesse de la Fécondité
Baldr	Fils d'Odin, dieu de la lumière, de la justice et de la beauté
Tyr	Dieu de la guerre
Njord	Dieu des océans
Hel	Déesse des morts
Jord	Déesse de la Terre
Hoder	Dieu de l'obscurité
Walkyries	Guerrières au service d'Odin

Quelques grands récits mythologiques nordiques donnant lieu à des œuvres artistiques :

Edda Saemundar, recueil de poèmes collectés au XIIIème siècle.
La fille du roi des Elfes, chanson lyrique danoise qui plus tard inspirera Goethe pour « Le roi des Aulnes »
La légende de Faust
L'anneau du Nibelung…

Mythologie Asiatique

Comme la taille de son continent, évoquer les mythologies asiatiques c'est s'engouffrer dans quelque chose d'énorme. Nous allons donc choisir de ne parler que de l'Inde et de deux récits majeurs de la mythologie hindoue : la Mahâbhârata et le Râmâyana. Ces récits mythologiques expliquent la création du monde, le déluge, l'apparition des dieux, des hommes et des choses de la création.
L'hindouisme se réfère à de nombreux dieux, toutefois, trois dieux se dégagent comme étant plus importants que les autres :

Brahmâ, dieu créateur est le père des hommes et des dieux.

Vishnu est le dieu conservateur de l'Univers, tout ce qui existe est une partie de Vishnu. Celui-ci possède le pouvoir de se métamorphoser pour combattre le mal. On appelle ses métamorphoses des avatars, on en compte 10, dans les différents récits : poisson, tortue, sanglier, homme-lion, nain, guerrier, Râma (un roi), Krishna (gardien du troupeau), Balarama (son frère), Bouddha qui prône la non violence et la compassion et Kalhi, jolie jeune fille qui débarrassera la monde des démons.

Shiva est le troisième dieu de cette divinité. C'est un personnage complexe. Il est colérique et est le dieu de la destruction. Cependant il ne faudrait pas en faire un démon. Si Shiva détruit c'est pour offrir par ses destructions les opportunités de reconstruire un monde meilleur.

On ne s'étendra pas d'avantage ici sur la mythologie indienne. Toutefois, si vous souhaitez approfondir le sujet, un spectacle JMF y a fait directement référence cette année. Vous pourrez donc vous servir de la fiche pédagogique de préparation à ce concert pour aborder le sujet. Elle fait une grande part aux récits mythologiques indiens. Vous pouvez trouver cette fiche ici :

http://vincent.michelat.perso.sfr.fr/pages/jmf/Deva_kitatom_index.html

Mythologie Américaine, « amérindienne »

La mythologie d'Amérique du Sud est très riche et complexe, la résumer ici sans faire de gros oublis est impossible, elle couvre 1500 ans d'Histoire, que les conquistadors ont négligé rendant son exploration actuelle difficile. Ainsi, nous allons uniquement parler des mythes incas, même si ceux-ci ne sont qu'une partie des mythes d'Amérique du Sud.
Les incas ont hérité des civilisations qui les ont précédés de deux dieux « supérieurs » : Viracocha et Pachacamac. A ces dieux ils ont ajouté les leurs dont le centre est le soleil « Inti ». Les incas, lorsqu'ils ont imposé leur domination sur leur empire, en ont profité pour imposer cette mythologie dans laquelle ils jouaient un rôle à part, supérieur aux autres ethnies, s'assurant ainsi une domination « de droit divin ».

Nom du dieu	Son rôle	Nom du dieu	Son rôle
Pachacamac	Dieu hérité des civilisations précédentes : C'est le dieu qui renouvelle le monde créé par Viracocha	**Mama Quilla**	C'est la lune
Viracocha	Dieu hérité des civilisations précédentes : C'est le dieu créateur.	**Nina**	Le feu
Inti	C'est le dieu principal chez les Incas. C'est l'astre solaire. Seuls les Incas ont le droit de prononcer son nom.	**Cuycha**	L'arc en ciel
Pachamama	C'est la Terre-Mère	**Supaï**	Le dieu des morts, c'est à lui que chaque année, les Incas sacrifient des centaines d'enfants.

Arts Visuels

Parmi les grandes aventures mythologiques, trois particulièrement ont retenu mon attention, d'une part parce qu'elles sont bien adaptées à l'âge des enfants, de l'école maternelle à l'école élémentaire, d'autre part pour les possibilités de mise en activités qu'elles offrent.

Les récits qui serviront de support aux arts visuels sont les suivants :

L'Odyssée d'Ulysse avec l'épisode des sirènes
Le mythe d'Icare et plus particulièrement dans ce récit le personnage du Minotaure
Les douze travaux d'Hercule

Par ailleurs les pistes de travail de ce troisième envoi exploreront l'image : image fixe avec « Ulysse et les sirènes » de Picasso et Chagall et image animée avec un film d'animation mettant en scène des monstres, à l'instar du Minotaure, « Monstres & Cie ».

A propos d'Ulysse et les sirènes…

L'Odyssée raconte qu'après avoir passé une année avec Circée, Ulysse décida de continuer son voyage de retour vers Ithaque. Mais avant de partir, la sorcière le mit en garde à propos de dangers qui l'attendaient en mer. Le premier d'entre eux, c'étaient les sirènes : particulièrement dangereux, ces êtres malins ensorcelaient les marins de leurs chants qui ôtaient la mémoire afin de les attirer pour mieux les dévorer. Pour les éviter Circée dit à Ulysse : « Passe au large et bouche les oreilles de tes compagnons avec de la cire afin qu'aucun ne les entende ; si tu désires les écouter, fais toi attacher pieds et mains aux voiles de ton bateau, debout et bien lié avec des cordes, à la partie inférieure du mât. Ainsi tu pourras te régaler à écouter le chant des sirènes.» Ulysse choisit l'option la plus dangereuse !
C'est chez Homère que l'on trouve les plus anciennes mentions des sirènes mais on ne sait pas d'où il tire son inspiration. Peut être les reprend-il de contes orientaux ou phéniciens. Il n'en donne cependant aucune description. Jusqu'au moyen-âge, elles sont figurées le plus souvent avec des pattes d'oiseaux. Cette représentation coexiste ensuite avec la sirène à queue de poisson, probablement apparue au VIIIe siècle. Remarquables musiciennes elles auraient perdu leurs ailes à la suite d'un concours de chant avec les muses : ces dernières auraient arraché leurs plumes pour s'en faire des couronnes. Honteuses de leur déchéance, elles se seraient alors réfugiées dans les rochers de la côte méridionale de l'Italie.

Peu illustré dans l'histoire de la peinture, cet épisode des aventures d'Ulysse appartient au texte ou au chant plus qu'aux arts plastiques. Néanmoins Picasso, Chagall ou Buffet au XXe siècle, John Flaxman au XVIIIe siècle et bien sûr les artistes de l'Antiquité, qui ont décoré les céramiques de leurs dessins, ont représenté la rencontre du héros et des sirènes.

Ce sont les versions de Picasso et Chagall qui nous intéresseront ici (ces deux images sont facilement accessibles sur internet)

Stamnos, détail
Ve siècle av JC
Peintre de la sirène
Britsh Museum

Sirène barbue
Assiette
580-574 av JC
Musée du Louvre

Ulysse et les sirènes

Pablo Picasso, 1947
Huile et glycérophtalique sur 3 panneaux de fibrociment
360 x 250 cm
Ni signé ni daté
Musée Picasso Antibes

Ce qu'il faut savoir :
A l'été 1947 Picasso et Françoise Gilot séjournent à Golfe Juan. A cette occasion l'artiste retourne au château Grimaldi à Antibes où il avait séjourné quelque temps auparavant, il y avait d'ailleurs laissé un certain nombre de ses œuvres qui ne manquèrent pas d'attirer dès cette date de nombreux visiteurs.
Au château il retrouve et utilise trois plaques, les dernières, de fibrociment qu'il assemble pour former un immense support sur lequel il peindra « Ulysse et les sirènes ». Cette œuvre est la dernière qu'il exécutera au château, les visiteurs troublant la quiétude des lieux l'empêchent de travailler sereinement.
« Picasso en vrai méditerranéen avait été nourri de ces récits (récits mythologiques) depuis son enfance. Il les avait pleinement assimilés et c'était comme une part de son être à laquelle il avait accès et à laquelle il pouvait donner expression chaque fois que le climat méditerranéen retrouvé le ramenait vers le temps où les dieux marchaient sur la terre sous forme humaine » Françoise Gilot « Vivre avec Picasso » 1964
Le Minotaure ou le faune reviendront de façon récurrente dans l'œuvre de Picasso, Ulysse reste un thème isolé.

Ce qui est observable :
Il est à souligner que Picasso a su représenter avec simplicité une scène pourtant complexe comportant un véritable développement narratif.

Ulysse :
- Taille importante
- Place centrale
- Couleur blanche mise en relief par un cerne brun-rouge
- Forme circulaire bien détachée, mise en valeur par l'ovale du bateau
- Le visage très pâle est très expressif, on lit parfaitement le profond désir de rejoindre les sirènes : sourcils suppliant, les yeux grand ouverts, la bouche implorante
- Les oreilles sont particulièrement développées puisque c'est à travers ce sens qu'Ulysse est mis à l'épreuve

Les sirènes :
- Elles sont deux ou trois à tourner autour du bateau en chantant.
- Les éléments iconographiques habituels permettant d'identifier ces personnages sont facilement reconnaissables : queue de poisson, longue chevelure, féminité marquée par la poitrine.
- Le visage triangulaire fait penser à un masque antique, obscur et menaçant
- La chevelure de chacune d'elles est en mouvement, l'une est traitée par des lignes, l'autre par une masse colorée
- Chacune est posée sur une plage de couleur bleue

Le bateau :
- Elément essentiel de la composition affirmant la verticalité de l'œuvre, il occupe un espace central
- Forme de poisson renforcée encore par la présence des rames-nageoires (dans l'Antiquité grecque les navires portaient souvent des signes les identifiant à des animaux marins)
- Présentation selon deux points de vue contradictoire, l'un frontal pour la voile et le mât, l'autre plongeant pour la coque

Le paysage :
La mer
Même si les vagues ne sont pas clairement représentées on sent une agitation autour du bateau.
- Diversité des bleus et verts
- Directions variées des formes
- Trace de l'outil : les coups de pinceau sont très visibles

Les montagnes

Frise blanche qui ferme le paysage en haut de la composition, elle accentue l'aspect dramatique de la situation en interdisant toute issue possible

Des visages apparaissent dans ces montagnes, sont ils ceux des compagnons d'Ulysse ? Ils semblent inexpressifs, or il faut se souvenir qu'ils étaient privés de l'ouïe par des bouchons de cire.

Les couleurs :

Picasso joue ici avec une gamme de bleus principalement en y ajoutant la couleur secondaire qui est le vert pour nous plonger dans l'univers marin, élément central, de l'Odyssée d'Ulysse. Lorsqu'il veut faire ressortir un élément, l'artiste utilise alors un brun rouge qui vient contraster avec le reste de la composition.

Les formes :

On trouve ici un petit nombre de formes simples : triangles largement dominant, cercles petits et grands et chevrons.

Les lignes :

Les lignes blanches qui animent le bas de la composition sont elles purement décoratives ou bien font elles allusion aux ossements laissés par les victimes des sirènes ? Une chose est sûre, elles donnent du mouvement et structurent la composition.

****

Ulysse et les sirènes

Marc Chagall 1974-1975
Lithographie pour l'*Odyssée*
Paris, Fernand Mourlot, 1974-1975. 325 p. illustrations en noir et en couleurs. 43 cm

Ce qu'il faut savoir :

En 1974-1975 Chagall réalise dans l'atelier parisien de Fernand Mourlot une grande suite lithographiée de l'*Odyssée*. Ce n'est pas la première fois qu'il aborde le monde de la mythologie. En effet, il a déjà réalisé pour la faculté de droit de Nice une mosaïque intitulée *Le message d'Ulysse*.

Homère, dans son texte, ne donne aucun détail sur l'apparence physique des sirènes. Tout ce que nous savons des sirènes est en fait inspiré par les vases antiques, et Chagall qui n'ignore pas cette référence artistique, joue avec elle en mêlant des représentations de sirènes oiseaux et de sirènes poissons issues d'horizons différents.

Ce qui est observable :

Ulysse : on peine un peu à le trouver ! Personnage principal du drame qui est en train de se jouer et pourtant il se trouve en arrière plan séparé de ses compagnons par la présence d'une sirène.

- Place centrale mais caché derrière une sirène imposante qui ne laisse entrevoir que son visage
- Petite taille
- Visage très pâle, sur le fond blanc de la voile, qui apparaît en fort contraste avec le brun rouge de la sirène
- Il est peu expressif
- Absence de cheveux et de barbe

Les compagnons :
Ils ne paraissent pas inquiets, ni affolés mais au contraire intéressés, même éblouis par les créatures qui les entourent. Certains les interpellent, d'autres discutent entre eux, protégés par les bouchons de cire les privant du chant enivrant des sirènes et les empêchant ainsi de succomber.

Les sirènes :
- Présence de deux types de sirènes : sirènes oiseaux et sirènes poissons
- Elles sont quatre, deux dans l'eau et deux dans les airs, à tourner autour du bateau
- Les éléments iconographiques permettant de les reconnaître sont facilement repérables : queue de poisson, féminité marquée par une forte poitrine, seule la longue chevelure est absente
- La taille des sirènes volantes est imposante par rapport à Ulysse, ses compagnons et leur bateau
- L'une d'elles se trouve dans l'embarcation parmi les marins, elle occupe la place centrale de la composition

Le bateau :
- Il occupe toute la partie inférieure de la lithographie et affirme l'horizontalité de l'œuvre (présentation de profil)
- Il ressemble parfaitement, bien que simplifié, aux bateaux dessinés sur les céramiques antiques : la forme générale, la présence des rames, la place des rameurs et à l'extrémité droite le marin chargé de la manœuvre au gouvernail
- Pas de mouvement dans les rames, pas de remous dans l'eau, il semble à l'arrêt

Le paysage :
Il semble ici inexistant, pas de montagnes dans le lointain comme chez Picasso, il y a le ciel, le soleil et la mer…
<u>La mer</u>
- L'ondulation des flots nait du jeu des couleurs, de la transparence, de l'orientation donnée à la trace et de l'ajout des lignes noires
- Présence d'éléments graphiques : points au premier plan (plage ?), fines lignes noires
- Elle semble calme

Les couleurs :
Chagall joue ici avec les bleus et les verts qu'il réserve à des espaces bien définis : bleu pour l'eau, vert pour ce qui est aérien, le ciel, une sirène et même le bateau. Lorsqu'il veut faire ressortir un élément il utilise, comme Picasso, un brun rouge qui vient contraster avec le reste de la composition.
Notons la masse circulaire jaune vif du soleil cernée d'une fine ligne noire la mettant un peu plus en évidence.

La construction :
Trois des sirènes se trouvent dans l'alignement et forment une diagonale, tandis que deux autres sirènes et l'oiseau en forment une seconde. Si on les trace, on trouve à leur intersection le héros, Ulysse, et une sirène qui occupent donc le centre de l'œuvre de Chagall.

Les sirènes cherchent à attirer Ulysse par leurs chants
John Flaxman (1755-1826)
Sculpteur, dessinateur anglais

Alors maintenant que faire avec ces images ?

On pourra facilement imaginer des stratégies de présentation des images et du texte : lecture du texte seul, texte et image, texte puis image, image puis texte, les images séparément, les images en même temps, les images sans le texte…
Ce qui importe ici, c'est la capacité à observer, à imaginer, à verbaliser, à comparer et à faire des liens, liens entre les images, entre le texte et les images...
On pourra aussi s'interroger sur la manière, à des époques différentes, de représenter le même épisode. On comparera alors les compositions de Chagall ou Picasso avec les dessins de la période antique ou avec les gravures de John Flaxman (XVIIIe siècle) et on se demandera pourquoi avoir utilisé tel support, telle technique, telle couleur…

Ulysse et les sirènes	
Chagall	**Picasso**
Ulysse : • Position centrale • Petite taille • Peu visible • Visage pâle et peu expressif Mise en relief par la présence de brun rouge	• Position centrale • Taille importante • Visage pâle et expressif • Couleur blanche mise en relief par la présence de brun rouge Oreilles imposantes
Les compagnons d'Ulysse : • Présents sur le bateau • Nombreux Expressifs (ils bougent, interpellent les sirènes, parlent entre eux…)	• En arrière plan dans les montagnes (et pas sur le bateau) Peu expressifs
Les sirènes : • Présence de deux types de sirènes : sirènes oiseaux, sirènes poissons • Taille imposante des sirènes oiseaux • Eléments iconographiques permettant de les reconnaitre : queue de poisson, poitrine sauf la chevelure Ne semblent pas très menaçantes	• Sirènes poissons • Eléments iconographiques habituels : queue de poisson, poitrine et longue chevelure Semblent obscures et menaçantes (référence au masque antique)
Le bateau : • Présentation de profil (horizontalité), élément essentiel de la partie inférieure de la composition Forte référence aux dessins figurant sur les vases antiques	• Elément essentiel de la composition (verticalité) • Forme de poisson avec rames-nageoires Deux points de vue : vue frontale et en plongée
Le paysage : • Il est réduit à l'essentiel, la mer Mer calme, jeux de couleurs et de transparence avec quelques éléments graphiques (lignes et points)	• Mer et montagnes (référence au paysage d'Antibes) Mer agitée : diversité des couleurs, direction variée des formes, trace du pinceau
Les couleurs : • Bleu, vert, brun rouge, jaune Place des couleurs (mer et ciel)	• Bleu, vert et brun rouge Bleu dominant (univers maritime)
Les formes :	• Triangles et cercles
Les lignes : • Forte présence des diagonales qui structurent la composition	• Lignes blanches tracées dans le bas de la composition (animation et structuration)

Toujours avec Ulysse et les sirènes mais autrement…

On pourra s'intéresser à l'univers marin, le voyage d'Ulysse se déroule en effet exclusivement sur mer, dans le bassin méditerranéen.
Sirènes, poissons, bateaux, trois thèmes pouvant donner lieu à des ateliers de pratique artistique.

Les sirènes

- Personnages étranges, mi-femmes, mi-poissons, mi-oiseaux pourront faire l'objet d'une étude (on trouve beaucoup d'images sur internet) qui conduira à la création d'êtres fabuleux tout droit sortis de l'imaginaire des enfants.
- Travailler à partir de fragments d'images qu'on associera pour former une sirène et, si nécessaire, apporter par le dessin des éléments de finition (visage, écailles, chevelure…)
- Varier la taille des sirènes
- Réaliser ensuite le lieu de vie des sirènes (mer, côte rocheuse, monde sous-marin)
- Ou encore :
- Travailler en volume avec de l'argile ou une pâte auto-durcissante : modeler une sirène celle-ci devant **tenir** dans une position donnée (il conviendra de trouver des réponses techniques à cette contrainte) et devant être reconnaissable comme telle
- Voir des sirènes à Belfort ! Sculptures d'Henri Laurens Musée d'Art Moderne Donation Jardot
- Réfléchir à la mise en valeur et à l'exposition des sculptures ainsi réalisées (socle, présentation individuelle ou collective…)

La sirène
Edvard Munch

On ne peut pas entrer dans le monde des sirènes sans faire référence à **Andersen** et sa célèbre **« Petite sirène ».**
Ce conte trouvera toute sa place dans le cadre de ce travail et ce à plus d'un titre.
On y retrouvera : le merveilleux, les personnages (sirène, sorcière, prince) , le registre fantastique et la réécriture du mythe, c'est en effet la sirène cette fois qui va souffrir dans le monde des humains.
Sans oublier que la petite sirène vit toujours, sur un rocher à Copenhague !

Les poissons

- On pourra s'inspirer des gouaches découpées de Matisse pour réaliser des poissons et le monde sous-marin qui lest e leur.
- Travailler à partir de papiers très variés en couleurs et textures, déchirés ou découpés pour imaginer des poissons (ils sont brillants dans l'eau !)
- Sur un support de grande surface en utilisant la même technique créer un fond marin et y coller les poissons sans oublier quelques sirènes et pourquoi pas une ou deux épaves !

Les bateaux, les poissons...

- Voilà une belle occasion de renouer avec le pliage ! Apprenons aux enfants l'art de l'Origami.
- On expérimentera toutes sortes de papiers, on observera les résultats obtenus et on tirera les conclusions qui s'imposent
- Une collection de bateaux pourra faire l'objet d'une installation (voir envoi n°2 « définition de l'installation »)

L'Origami offre de belles possibilités de réaliser des pliages dont certains sont tout à fait accessibles aux enfants. Par ailleurs il permet de découvrir une technique venue d'une autre culture, de l'autre bout du monde et qui peut se montrer tout à fait spectaculaire.

Origami
Mot japonais qui signifie : pliage de papier

Cela consiste à réaliser un objet, que qu'il soit, uniquement par pliage avec un carré de papier sans couper ni coller.
Art millénaire au Japon

Minotaure
Picasso
mai 1933
Projet de couverture revue
Minotaure

A propos du Minotaure…

Le Minotaure est un monstre mythique de la mythologie Grecque. La Minotaure, aussi nommé Astérion, du nom de son grand père, a un corps d'homme et une tête de taureau

Minotaure
Salvador Dali
Bronze

Le mythe du Minotaure

Pasiphaé, fille d'Hélios et épouse de Minos, roi de Cnossos, a été maudite par Poseïdon le dieu grec des mers et des océans, parce que Minos refusait de lui sacrifier le taureau qui lui était promis.
Päsiphaé cherchera à s'accoupler avec un taureau blanc envoyé par Poséidon. Elle y parvient grâce à un simulacre de vache que lui confectionne Dédale. Honteux de la progéniture, Minos fait enfermer le fruit de cette union dans le Labyrinthe, bâti par le même ingénieur. Régulièrement sept jeunes gens et sept jeunes filles sont envoyés au Minotaure, en expiation du meurtre d'Androgée, fils de Minos, par Égée, roi d'Athènes. Une année, Thésée fit partie de ces 14 jeunes gens. Il tua le Minotaure et parvint à s'échapper du labyrinthe, grâce à l'aide d'Ariane, la fille de Minos.

Plus prosaïquement, les Crétois vénéraient les taureaux, en tant que symbole viril, masculin et symbolique de Zeus. Les taureaux étaient un motif récurrent de l'art minoen. Ce qui pourrait expliquer en partie le mythe du Minotaure.

Minotaure, Centaure, Sirène, Dragon, Méduse, Cyclope… Que de monstres ! Je vous propose à présent de travailler avec des images animées et de partir à la découverte ou redécouverte de « Monstropolis » cette drôle d'usine habitée par de drôles de monstres ! Vous aurez bien sûr reconnu le fameux film d'animation des studios Disney/Pixar « Monstres & Cie ». Je ne peux résister à la tentation de vous rappeler la sortie en salles du non moins célèbre « Max et les maximonstres », film tiré de l'album du même nom. Aller voir ce film en salle avec ses élèves apporterait un vrai plus. Aller au cinéma, lieu social différent de l'école ou du musée, procède du rite avec le noir dans la salle, l'immobilisation du spectateur, l'aspect individuel mais collectif à la fois, le grand écran et le son magistral.

Pourquoi travailler avec des images animées

Les enfants sont quotidiennement confrontés aux images animées de la télévision ou des DVD, le plus souvent seuls, sans avoir l'occasion de prendre du recul ou de parler de ce qu'ils ont regardé. Cela relève d'un réel apprentissage dont le rôle revient bien à l'école.

« Monstres & Cie » aux cycles I et II

1. Entrée dans le film : faire connaissance avec les personnages
- Visionner la séquence n°1 : du début jusqu'à 15' (incident avec la chaussette)
- Faire décrire les personnages : taille, couleur, forme, repérer et nommer ce qui rend ces créatures monstrueuses aux yeux des enfants
- Donner son nom à chaque monstre
- Etablir des liens avec des monstres déjà rencontrés
- Distinguer le monde des humains de celui des monstres

2. Entrée dans l'histoire : suivre la narration
- Faire résumer l'épisode déjà visionné
- Montrer des images de divers monstres, retrouver ceux du film et les nommer
- Visionner la séquence n°2 : de 15' à 32'52
- Définir le lieu de vie des personnages principaux (univers de l'entreprise n'est pas familier de enfants)

Repasser l'extrait visionné, revenir en arrière, faire des arrêts sur image, orienter l'attention sur un point précis permettra de mieux analyser et donc mieux comprendre et interpréter le récit.

Il semble judicieux de prévoir des extraits d'environ 15 minutes, durée moyenne permettant de soutenir attention et concentration, tout en gardant une cohérence au sein même des extraits (voir tableau). On résumera toujours les épisodes précédents pour resituer l'action. Mais attention la notion **plaisir** ne doit pas être absente de cette démarche. Quoi de plus agréable que de s'installer pour regarder un bon film ? Alors n'hésitez pas à prendre le temps de visionner le film en intégralité, avant ou après, juste pour le plaisir !

Si avec de jeunes enfants on n'aborde pas les notions techniques du cinéma telles que plan, cadrage ou montage on peut néanmoins s'attarder sur quelques plans particulièrement intéressants pour la compréhension du récit et pour l'impact qu'ils ont sur le spectateur . Par exemple, quand Sulli enseigne aux nouveaux comment faire peur aux enfants, il apparaît en gros plan plein écran et fait une grimace horrible qui s'adresse à la fois à Bouh mais aussi au spectateur !

« Monstres & Cie » au cycle III

Au cycle III l'approche du récit pourra se faire comme elle vient d'être décrite pour des élèves plus jeunes. Par contre on s'orientera vers une approche plus technique et plus systématique du cinéma pour non seulement comprendre le récit mais aussi la construction d'un film et des images.

Le langage du cinéma

1. Le scénario

Document écrit décrivant le film, découpé en séquences, qui sera tourné. Il peut être accompagné d'un synopsis, projet de scénario, résumant l'histoire (1 à 5 pages), présentant les personnages, l'action et donnant quelques principes de mise scène qui ne figureront plus dans le scénario.

2. Plan

Les mouvements de caméra :

- Plan fixe : caméra immobile
- Panoramique : caméra tourne sur elle même en filmant
- Travelling : caméra se déplace sur rail ou à la main en filmant
- Zoom : travelling optique par modification de la focale (permet de passer sans heurt du grand angle au téléobjectif)

Angle de vue :

- Point de vue frontal
- Plongée : du haut vers le bas, caméra au-dessus des personnages
- Contre plongée : du bas vers le haut, caméra au-dessous des personnages

3. Cadrage

- Plan général : vaste décor, personnages à peine visibles
- Plan d'ensemble : décor restant prépondérant mais personnages en pied visibles
- Plan moyen : le décor n'entre plus en ligne de compte, le personnage est cadré en pied dans la quasi hauteur du cadre
- Plan rapproché : le cadre se rapproche et coupe les personnages
- Gros plan : découpe le visage au niveau du cou et le très gros plan isole un détail

4. Montage :

Opération technique consistant à mettre bout à bout deux puis plusieurs plans.

- Ellipse : saute temporelle à l'intérieur de la continuité d'un film
- Raccords :
  - Raccord cut : coupe franche pour assemblage de deux plans
  - Fondu au noir : disparition de l'image par extinction de la lumière
  - Fondu enchaîné : l'image du plan 1 disparaît pendant que l'image du plan 2 apparaît
- Séquence : suite d'actions ayant une certaine unité (lieu géographique unique par exemple)

5. Son

La parole :

- Voix in
- Voix off
- Voix hors champ

Les bruits :

- Tous les sons liés à la narration verbale
- Effets d'ambiance
- Silence

La musique : elle renforce ou fournit des indications, caractérise un personnage, crée une ambiance émotionnelle

Toutes ces notions peuvent être abordées au cycle III. Nombre d'entre elles le sont dès les quinze premières minutes du film. D'autres ne sont pas visibles ici . Dans le tableau qui suit vous en trouverez quelques unes à titre indicatif.

Une attention particulière pour la musique : le style dominant est le jazz et des posters chez Bob et Sulli y font référence. Regardez bien !

Découpage du film (possible)		
Repère	**Action**	**Notions de cinéma**
	Générique : musique jazzy + jeux avec les portes	
4'40	Usine, chambre de simulation, directeur	Silence dans la chambre de simulation
4'40-7'	Chez Bob et Sulli, le réveil	
7'-8'50	La ville	plan, mouvement de caméra, raccord
8'50-15'	Usine, monstres au travail, le concours	
15'-22'	Incident chaussette, arrivée de la petite fille Bouh	
24'50		Changement de style de musique
24'50-32'52	Restaurant, panique à Monstropolis, Bouh chez Bob et Sulli	
32'52-52'10	Une solution : remettre l'enfant derrière une porte mais présence de Léon le caméléon Enlèvement de Bob par Léon	
52'10-54'	Bob est délivré, découverte de l'enfant par le directeur, expulsion de Bob et Sulli dans le monde des humains	
53'11		Très gros plan sur Sulli faisant une terrible grimace
1'01 ''06	Pendant ce temps à l'usine Sulli revient, délivre Bouh des mains de Léon Retour de Bob	
1'04''50	Fuite par les portes, grande poursuite	
1'13''00	Directeur confondu par Bob	
1'14''47	Bouh rentre chez elle	
1'19	Nouvelle usine, nouvelle fonction (faire rire)	
1'20	Sulli retrouve Bouh	

D'autres pistes…

Les génériques : de début, de fin, comment sont ils faits (musique, texte, images…), à quoi ils servent
Les métiers du cinéma : on peut essayer de les repérer sur le générique de fin, les répertorier, les connaître
Repérer ce qui fait rire : dialogues (*les DVD classés de Rat à Zèbre, les soupapes qui surpapent* et beaucoup d'autres…), situations, mimiques
Choisir une séquence : enlever le son et rajouter du discours, de la musique, des bruits et comparer
Écrire une critique de film : avoir une réflexion fine pour dépasser le « j'aime », « j'aime pas », argumenter, justifier

Référence bibliographique pour travailler le cinéma : « La petite fabrique de l'image » Magnard (JC Fozza, AM Garat, F Parfait)

****

D'autres films sont exploitables pour un travail spécifique sur le cinéma et le thème qui nous occupe ici:

- Hercule
- La petite sirène

Education Musicale

En musique, je vous propose ce mois-ci de nous intéresser aux plus grands des mythes fondateurs, communs à tous les peuples de la terre : La création du monde.
Il y a des variantes, certes, mais c'est très troublant de constater qu'il y a plus de ressemblances entre les différents récits que de différences. Naturellement, ce récit mythique a inspiré bon nombre de musiciens. Je vous propose ici trois œuvres qui y sont directement reliées ou qui y font référence.

En cycle 1 : Le prologue de « Zaïs » de *Rameau* :

Cette pièce créée en 1748 par l'Académie Royale de musique est un magnifique exemple de la musique baroque française, proposé par un maître de musique qui a atteint la quintessence de son art : Jean-Philippe Rameau.

Zaïs est un ballet héroïque faisant référence à la mythologie gréco-romaine, comme on aimait à le faire à l'époque.
Si j'ai choisi cette œuvre c'est parce que le prologue de ce ballet met en scène les quatre éléments AVANT la création du monde et leur « mise en branle », si on me permet cette expression triviale, au moment du débrouillement du chaos.

Je vous propose donc avec vos élèves de découvrir la première minute de l'ouverture de cette pièce. Vous pouvez l'écouter ici :

http://www.deezer.com/fr/index.php#music/result/all/za%C3%AFs%20rameau

Rameau choisit un élément musical caractéristique et très descriptif pour mettre en scène la création du monde : il utilise des coups violents et marqués de timbales. La manière dont ces coups sont frappés fait d'ailleurs penser aux battements d'un cœur.
Le silence joue également un rôle très important dans cette pièce. Souvent on dit que le silence fait partie de la musique, l'audition de cet extrait en est un très bel exemple.
L'extrait commence par un coup de timbale puis il faudra attendre 4 secondes pour entendre le coup suivant, ensuite on entendra deux coups rapprochés puis après un nouveau silence. Enfin 8 coups rapprochés amèneront les premières notes de musique jouées sur d'autres instruments après 15 secondes de musique où le silence a installé une tension dramatique énorme. On a la sensation que quelque chose s'éveille. (*Pour les cinéphiles, le compositeur de la musique du film « Le Seigneur des Anneaux » a utilisé le même artifice de composition dans le premier film de la trilogie lorsque les orques se réveillent dans les ruines de la Moria. Le silence est le premier moteur musical de ce moment*).
L' élément musical donné ici est très laconique : deux accords successifs. Puis après une nouvelle séquence aux timbales trois accords. La première minute de cette pièce ne comporte en effet aucun thème musical. C'est une montée dramatique qui attendra 1 min 30 avant de ressembler à un morceau « conventionnel » de musique.

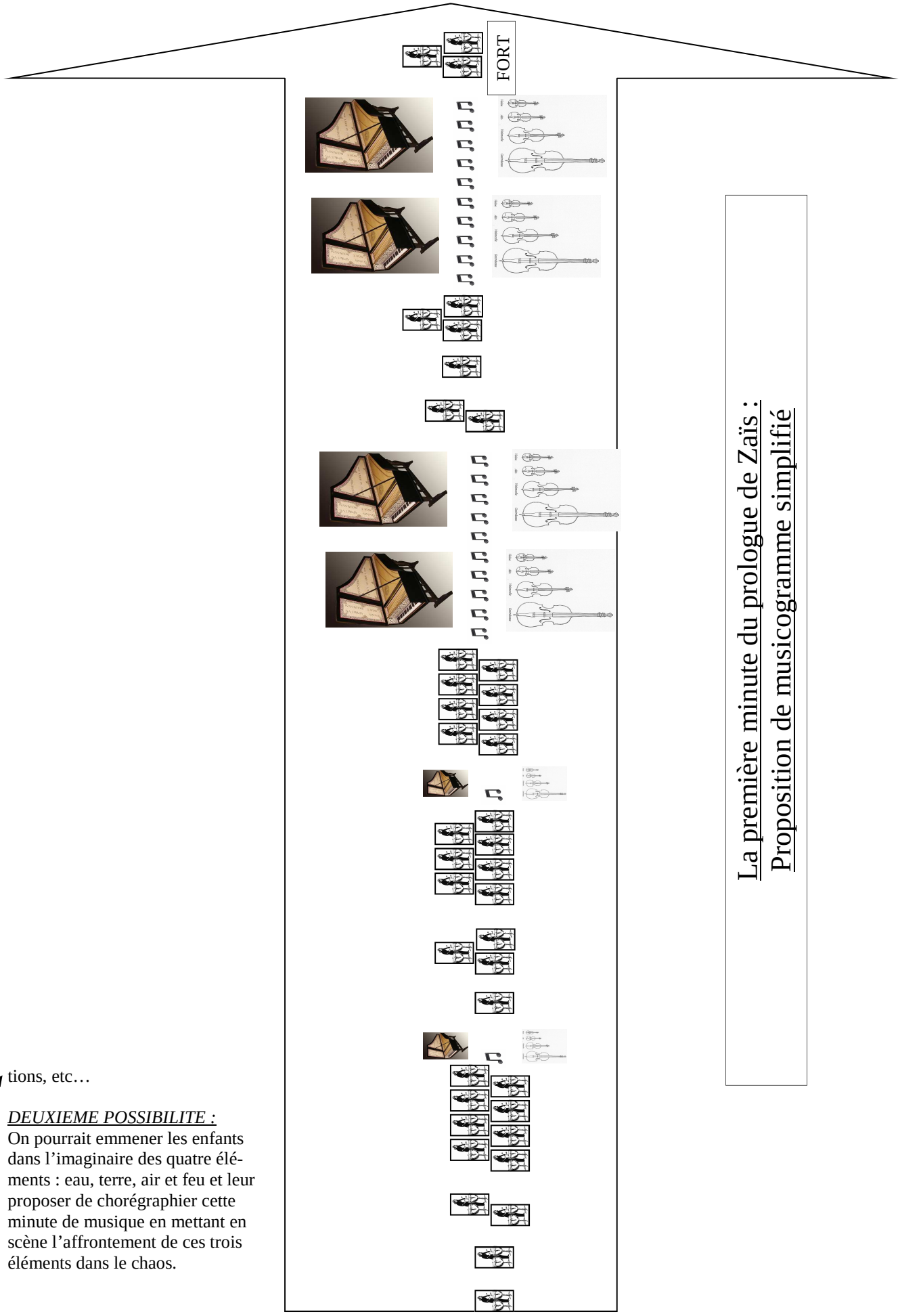
Que faire de cet extrait en classe ?

ECOUTE :
Ecouter cette musique pour :

Faire parler les enfants : A quoi ça me fait penser ? Quelles impressions ça donne ? Est-ce qu'on pourrait chanter cette musique ?
Remarquer la place du silence dans cette musique.
Repérer les instruments qui jouent : timbales, cordes, clavecin.
Construire un musicogramme simple de la première minute de musique : (Vous trouverez les images nécessaires à ce musicogramme à la fin de ce document.). Sur la page suivante, je vous propose un musicogramme, réalisable en cycle 2. Vous pouvez le simplifier pour en réaliser en cycle 1 à l'aide des images en fin de dossier. Vous pourriez par exemple ne pas compter les coups de timbales et noter seulement l'alternance entre timbales et orchestre en les espaçant pour représenter graphiquement le silence.

DANSE :
On pourrait envisager une activité d'expression corporelle avec cette musique.

PREMIERE POSSIBILITE : Certains enfants dansent en même temps que les timbales d'autres en même temps que les cordes. Lorsque chaque enfant aura identifié son rôle et le moment où il doit danser, on pourra ajouter d'autres contraintes : Les timbales ont un rôle explosif puis laissent place au silence. On pourra donc guider les enfants vers la production de gestes rapides, saccadés qui se figent ensuite comme des statues pendant les temps de silence. Les cordes en revanche peuvent donner naissance à des mouvements plus amples et plus lents. On pourrait, par exemple, envisager que les enfants du groupe « timbales » soient mobiles et qu'à chaque coup de timbale ils bondissent d'autant de pas que de coups. Les enfants du groupe « cordes », au contraire, pourraient être immobiles et répartis sur l'espace scénique. Leurs mouvements seraient plutôt des mouvements lents, des ondula-



La première minute du prologue de Zaïs :
Proposition de musicogramme simplifié

tions, etc…

DEUXIEME POSSIBILITE :
On pourrait emmener les enfants dans l'imaginaire des quatre éléments : eau, terre, air et feu et leur proposer de chorégraphier cette minute de musique en mettant en scène l'affrontement de ces trois éléments dans le chaos.

En cycles 2 et 3 : Comparer deux visions de la création du monde : Le prologue de « Zaïs » de *Rameau* (1748) Et La création du monde de Darius Milhaud (1923)

Je vous propose ce mois-ci un petit travail d'écoutes comparées. Il s'agit tout en repérant des éléments caractéristiques de chacune de ces musiques d'en voir aussi les différences et de voir comment deux compositeurs, éloignés de 200 ans dans l'Histoire de la musique s'y prennent pour représenter le même mythe qui les inspire.
On a exactement le même thème de référence : Le débrouillement du chaos lors de la création du monde (qui fait référence à la mythologie gréco-romaine). On a également la même utilisation de l'œuvre musicale, dans les deux cas il s'agit d'une musique de ballet, destinée à être dansée. Cependant, les époques et les esthétiques sont différentes et conduisent ces deux compositeurs à des créations bien différentes.

1) Le prologue de Zaïs, de Rameau.

Vous pouvez l'écouter ici :

http://www.deezer.com/fr/index.php#music/result/all/za%C3%AFs%20rameau

Je vous invite à lire la page 16 consacrée au cycle 1 afin d'en découvrir plus sur cette musique et sur le moyen d'y faire entrer les élèves. On pourra envisager de construire un musicogramme avec les élèves. Un musicogramme possible est proposé sur la page précédente. Vous trouverez toutes les images nécessaires à sa réalisation au tableau à la fin de ce dossier.

2) La création du monde de Darius Mihaud :

Vous pouvez l'écouter ici :

http://www.deezer.com/fr/music/result/all/la%20cr%C3%A9ation%20du%20monde%20milhaud#music/leonard-bernstein-darius-milhaud-orchestre-national-de-france/milhaud-la-creation-du-monde-le-boeuf-sur-le-toit-saudades-do-brasil-334402

ATTENTION ! Pour notre étude comparée, nous n'allons bien entendu pas écouter toute la pièce. Je vous propose de nous contenter du deuxième mouvement dont le titre « Le chaos avant la création » fait directement référence au même épisode du mythe que le prologue de Zaïs. Cette partie de la pièce dure une minute trente, elle commence à 3min59 et se termine à 5min30. C'est un extrait court qui peut facilement être mis en face de celui de Rameau.

Si Rameau accordait une grande place au silence pour évoquer l'aspect dramatique et l'éveil des éléments dans le chaos, Milhaud, au contraire va choisir d'insister sur l'aspect désordonné du chaos. Il utilise pour cela une forme musicale qui vient de l'ère baroque : la fugue. La fugue, c'est un peu comme un canon, il y a plusieurs voix qui commencent chacune par la même mélodie, mais en entrant de manière décalée. Simplement, dans la fugue les instruments ne jouent pas cette même mélodie sur la même hauteur de note. Il se produit très vite une imbrication mélodique dense, un « fouillis ordonné » qui peut faire penser au chaos, tant le désordre apparent cache la rigueur intellectuelle du compositeur qui construit cette trame pour emmener l'auditeur avec lui jusqu'à la fin de sa création. Jean-Sébastien Bach a été un des grands maîtres de la fugue.
Là où Darius Milhaud est représentatif de son temps c'est dans le SUJET de la fugue (Le sujet c'est le thème musical de la fugue, la mélodie qui va être présentée successivement par différents instruments). Nous sommes en 1923, Milhaud est fortement impressionné par le jazz, le sujet qu'il invente donc pour cette fugue est tout naturellement coloré de jazz. Ainsi il utilise une forme ANCIENNE, la fugue, avec un langage NOUVEAU, le jazz.

On entendra le sujet exposé, dans l'ordre d'apparition :

A la contrebasse
Au trombone
Au saxophone
A la trompette

La pièce est ensuite construite comme une accumulation d'instruments, une densification de ce qu'ils jouent et un crescendo permanent pour aboutir à la fin de l'extrait à une telle densité que le chaos de la création nous apparaît clairement !

Comment procéder en classe ?
TROIS SEANCES MINIMUM :

PREMIERE SEANCE :
On écoute le prélude de Zaïs et on observe la place importante du silence et des timbales. On construit le musicogramme de la pièce. Pour toute cette partie du travail, référez vous aux pages cycle 1. Cette partie du travail représente UNE SEANCE, au minimum.

DEUXIEME SEANCE

1) On écoute la pièce de Darius Milhaud en disant explicitement aux élèves que cette pièce décrit LA MÊME CHOSE que celle de Rameau. On leur demande ensuite de décrire l'idée que Darius Milhaud a voulu mettre en avant dans sa musique. On construira, au cours de la discussion, l'idée que si Rameau a insisté sur l'éveil, Milhaud, pour sa part, a choisi d'insister sur le fouillis, le chaos.
2) On proposera ensuite aux élèves une nouvelle écoute de la fugue avec la consigne suivante : « Comment Darius Milhaud s'y prend-il pour donner cette impression de fouillis ? »

Les élèves devraient repérer (s'ils ne le font pas, il faudra les guider et le leur faire repérer) les éléments pertinents suivants :

Il y a de plus en plus d'instruments qui jouent.
Ils jouent tous la même chose mais pas en même temps.
Ils jouent de plus en plus fort.

Ces éléments repérés, vous pourrez apporter le terme de fugue et expliquer que c'est un peu comme un canon. Il serait bon, d'ailleurs que les enfants en aient un dans leur répertoire de chansons de l'année afin qu'on puisse s'y référer.

4) On préparera ensuite la troisième écoute. Si c'est comme un canon on doit pouvoir repérer la mélodie qui est reprise et jouée par les instruments successivement . Dire aux enfants, et l'écrire en même temps au tableau, cela vous permettra de montrer au tableau pendant l'audition, afin qu'ils puissent suivre, qu'ils vont entendre jouer la mélodie de la fugue d'abord à la contrebasse puis au trombone, au saxophone et enfin à la trompette.
5) En cycle 3, on pourra parler de la couleur « JAZZ » de ce thème et faire le lien avec des œuvres de ce style écoutées, voire chantées.
6) On lancera ainsi la dernière écoute qui viendra confirmer tout cela et permettre aux enfants de repérer les éléments . Pendant l'exposition du sujet de la fugue (c'est-à-dire les 40 premières secondes) montrer au tableau le nom de l'instrument qui joue le sujet. Cela permettra à tous les enfants de suivre l'exposition de la pièce.

TROISIEME SEANCE :
Comparaison entre les deux pièces.

1) Audition des deux extraits de musique, puis brève discussion pour rafraichir les mémoires sur ce qui avait été dit.
2) Distribution d'un tableau de comparaison , on demande aux élèves de le remplir pendant qu'on réécoute les extraits une, voire deux fois. (Vous trouverez un tableau de comparaison vierge à la fin de ce dossier.)
3) Mise en commun et validation par l'enseignant.

TITRE :	Le prologue de Zaïs, de Rameau	La création du monde de Darius Milhaud, Tableau 2 : « Le chaos avant la création »
Instruments solistes :	timbales	Contrebasse, trombone, saxophone, trompette
Autres instruments :	Cordes et clavecin	Tout l'orchestre symphonique, on entend notamment une caisse claire qui rappelle la batterie de jazz.
Quel aspect de la création du monde le compositeur met-il en avant :	L'éveil	Le fouillis
Quel élément musical joue un grand rôle dans cet extrait ?	Le silence	L'accumulation d'instruments par la technique de la fugue.

MISE EN RESEAU :
Quelques œuvres de l'Histoire de la musique faisant référence aux récits mythologiques

Mythologie gréco-romaine :

XXème siècle :

Debussy : Syrinx, Prélude à l'après-midi d'un faune, Six épigraphes antiques, Pelléas et Mélisande, etc…
Ravel : Daphnis et Chloé
Stravinsky : Le sacre du printemps

XVIIIème siècle :

Glück : Orphée et Eurydice. À mettre en regard de l'Orféo de Monteverdi, œuvre plus ancienne (1607) et qui est considérée comme le premier opéra de l'Histoire de la musique.

Récits mythologiques

Mythologie nordique :

XIXème siècle :

Grieg : Peer Gynt
Wagner : La Tétralogie (L'or du Rhin, la Walkyrie, Siegfried et le crépuscule des dieux.)
Schubert : Le roi des Aulnes

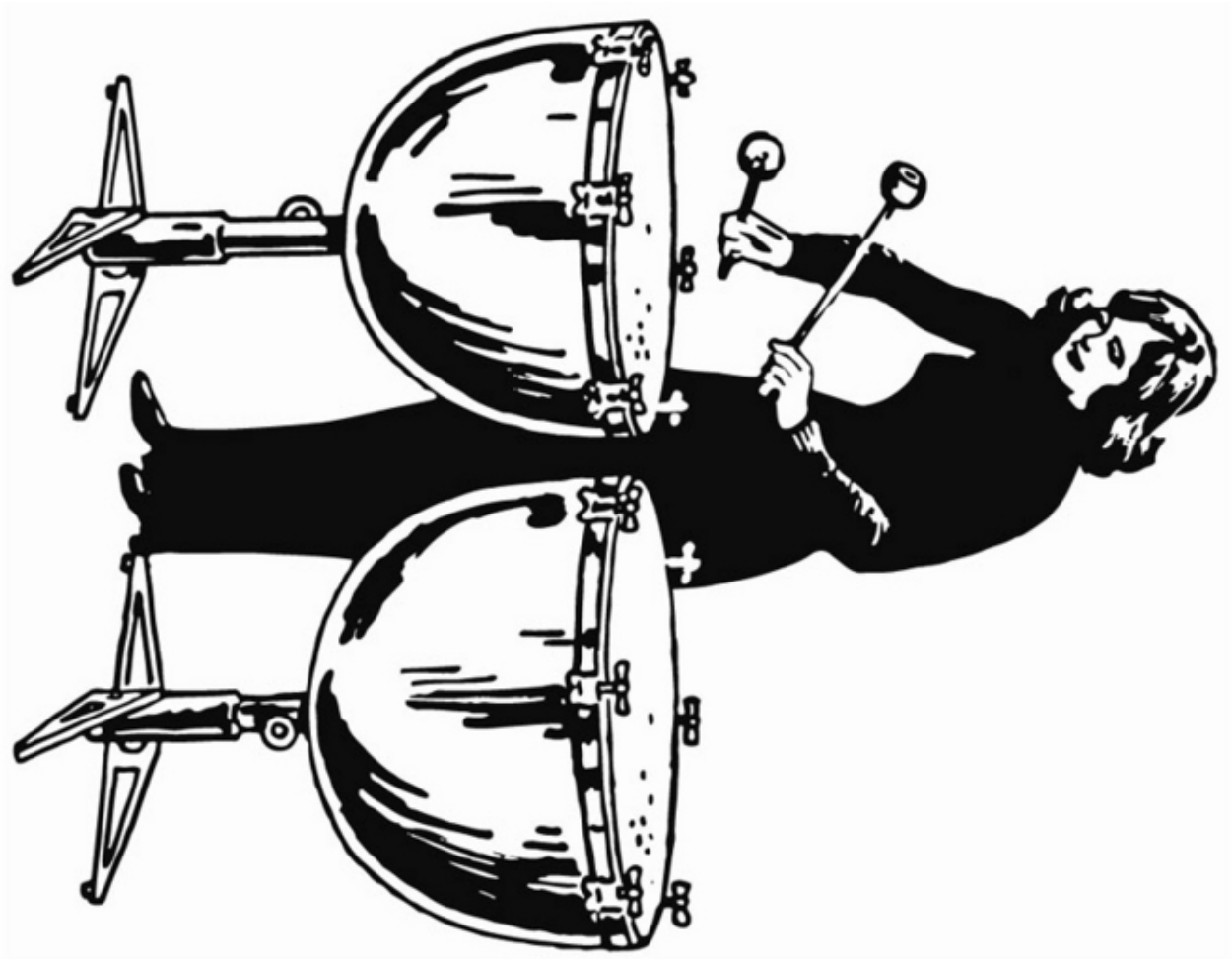
Le mythe de Faust :

XIXème siècle :

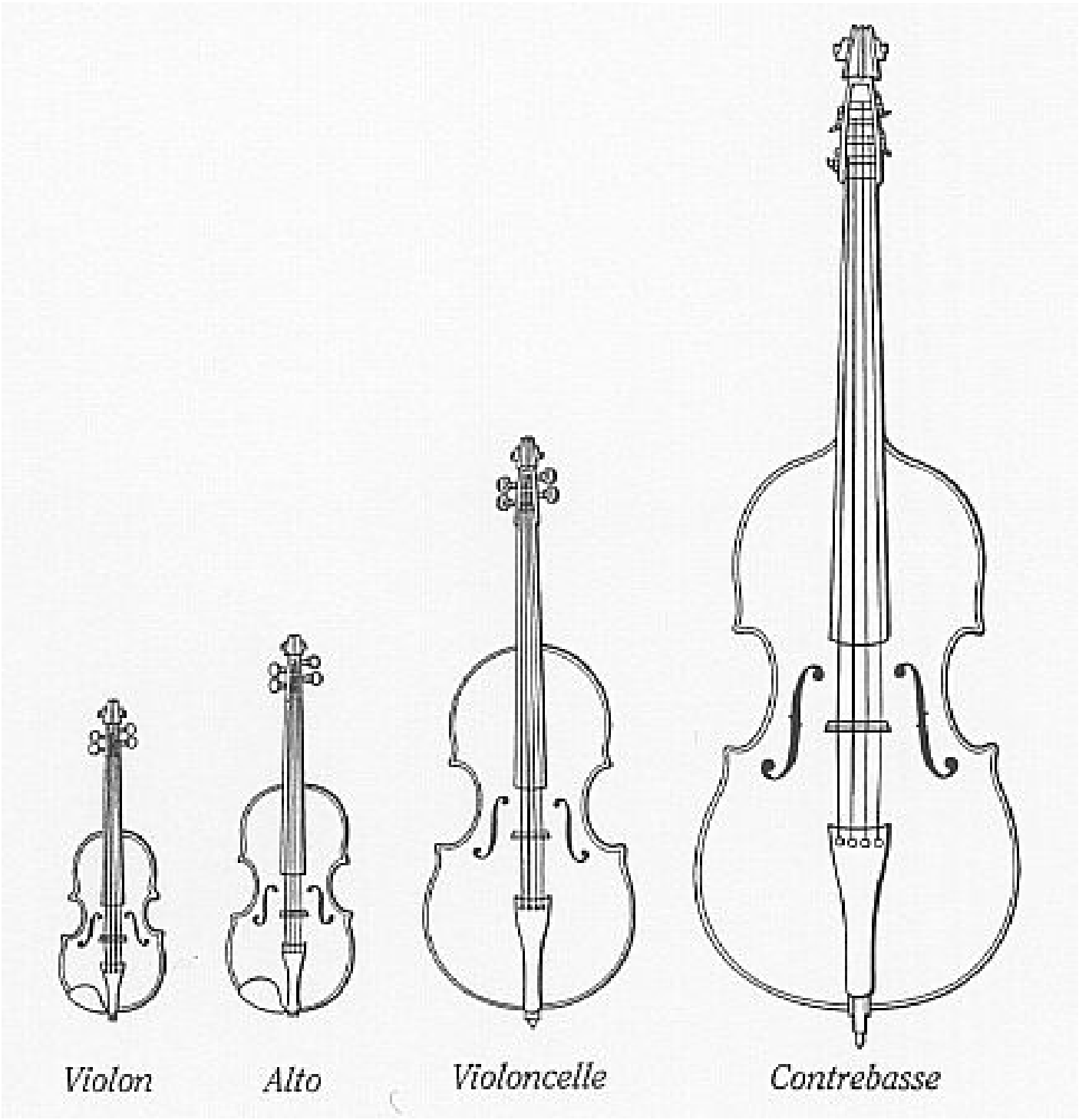
Liszt : Ein Faust-Symphonie
Berlioz : La damnation de Faust
Gounod : Faust (cité de très nombreuses fois par la Castafiore dans Tintin.)
Schumann : Scènes de Faust

XXème siècle :

XXème siècle :
Mahler : Huitième symphonie



OMNIS SPIRITUS
LAUDET DOMINUM


Violon
Alto
Violoncelle
Contrebasse

TITRE :	Le prologue de Zaïs, de Rameau	La création du monde de Darius Milhaud, Tableau 2 : Le chaos avant la création »
Instruments solistes :		
Autres instruments :		
Quel aspect de la création du monde le compositeur met-il en avant :		
Quel élément musical joue un grand rôle dans cet extrait ?		